

С. В. Костылев
*Сибирский государственный институт искусств
имени Дмитрия Хворостовского
Красноярск*

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЙ КОМПОНЕНТ АРТ-СФЕРЫ КАК УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОСТРАНСТВА

Аннотация: в статье рассматриваются проблемы эффективного функционирования арт-сферы под воздействием современных информационно-коммуникационных технологий, формирующих виртуальное художественное пространство. Демонстрируется диалектическая взаимосвязь визуальной культуры личности и компьютерного цифрового искусства.

Ключевые слова: арт-сфера, информационно-коммуникативный компонент, виртуальное художественное пространство, визуальная культура, компьютерное цифровое искусство.

S. V. Kostylev
*Siberian State Institute of Arts behalf of Dmitri Hvorostovsky
Krasnoyarsk*

INFORMATION AND COMMUNICATION COMPONENT ART SPHERES AS A CONDITION FOR CREATING A VIRTUAL ART SPACE

Abstract: the article deals with the problems of effective functioning of the art sphere under the influence of modern information and communication technologies that form a virtual art space. The article demonstrates the dialectical relationship between the visual culture of the individual and computer digital art.

Keywords: art sphere, information and communication component, virtual art space, visual culture, computer digital art.

Актуальность исследования проблемы эффективного функционирования арт-сферы под воздействием современных информаци-

онно-коммуникационных технологий обусловлена противоречиями между тенденциями развития компьютерного цифрового искусства и недостаточной разработанностью механизмов, позволяющих личности активно использовать познавательный потенциал виртуального художественного пространства, осваивать аудиовизуальную культуру и осуществлять реализацию творческих проектов.

Среди структурных элементов арт-сферы особое место занимает информационно-коммуникативный компонент, обеспечивающий непрерывный обмен информацией и взаимодействие между всеми художественными институтами и институциями и представляющий собой механизм кодирования и декодирования передаваемых сообщений с соответствующими семантическими, семиотическими и символическими характеристиками.

Данный сегмент характеризует открытость арт-сферы, ее способность вступать в диалоговые и интерактивные формы общения с пользователями с привлечением технических и программных средств, реагировать на запросы различных сообществ и групп, регулярно обмениваться информацией с социумом.

Процесс кодирования информации о художественных ценностях представляет собой преобразование сообщения в определенные сигналы (вербальное кодирование), знаки-индексы, знаки-иконы и знаки-символы (невербальное кодирование).

Информационно-коммуникативный компонент обеспечивает трансляцию художественных ценностей через средства массовой информации: печатные (журналы, газеты, книги, постеры и т. д.) и электронные (радио, телевидение, Интернет и т. д.). Стабильное функционирование арт-сферы напрямую зависит от объема и качества информации, которая поступает из внешней виртуальной среды.

Американский антрополог и социолог Клиффорд Гирц подразделяет культуру на два блока: этос, вбирающий в себя этические, эстетические, аксиологические аспекты культуры и картину мира как способ видения мира того или иного народа, его представления об окружающей природе, обществе, человеке. В своей статье «Искусство как культурная система» он рассматривает искусство как символическое выражение культурного опыта художника,

произведения искусства содержат в себе знаки и сигналы, которые воспринимаются зрителем [1, с. 35].

Виртуальная среда как новая форма коммуникационных технологий открывает большие возможности перед системой создания, сохранения и распространения художественных ценностей и предполагает открытость и доступность к освоению ценностей: в учреждениях культуры осуществляется активный процесс оцифровки музейных коллекций, создаются виртуальные туры по музеям, выставочным залам и галереям и т. п. [2, с. 216].

В частности, большинство крупных художественных музеев России предлагают своим пользователям совершить виртуальные экскурсии, детально и подробно рассмотреть отдельные произведения искусства, получить дополнительные сведения о каждом артефакте и экспонате: виртуальные прогулки по Русскому музею, виртуальный визит в Государственный Эрмитаж, виртуальный тур по Государственному музею Востока, тур по экспозиции Третьяковской галереи и др.

К преимуществам и особенностям виртуальной среды организаций и учреждений арт-сферы можно отнести:

- возрастающее количество обращений посетителей за необходимой информацией, расположенной в музейной виртуальной среде;
- свободный и практически неограниченный доступ пользователей к шедеврам мировой и отечественной культуры;
- увеличение объема оцифрованных художественных коллекций с последующим использованием в просветительской и образовательной деятельности;
- реализация принципа доступности граждан к культурным ценностям и удовлетворения духовных потребностей.

Благодаря современному виртуальному пространству, организации арт-сферы эффективно осуществляют ряд взаимозависимых и взаимосвязанных функций в социуме, способствующих решению уставных и стратегических задач:

- маркетинговой — удовлетворение базовых художественных потребностей, продвижение арт-продукта и формирование новых запросов и интересов;

- просветительной — воспитание аксиологического отношения к культурно-историческому наследию;
- коммуникативной — обеспечение бесперебойной поставки информации и осуществление обратной связи;
- рекреационной — организация интересной и содержательной культурно-досуговой деятельности;
- культууроформирующей — реализация творческого потенциала и развитие базовых задатков и духовных способностей.

Виртуальное художественное пространство обеспечивает полноценное функционирование и развитие следующих моделей интерактивности:

1. Пользователь — пользователь;
2. Пользователь — сотрудник организации арт-сферы;
3. Пользователь — произведение искусства;
4. Сотрудник организации арт-сферы — сотрудник организации арт-сферы;
5. Сотрудник организации арт-сферы — произведение искусства;
6. Произведение искусства — произведение искусства.

В рамках виртуальной среды личность может заниматься различными видами деятельности — как традиционными (коммуникативной, познавательной, дидактической и др.), так и инновационными (креативной, проектной, поисково-исследовательской), которые позволяют ей решать многочисленные проблемы и создавать качественно новые духовные и материальные ценности, формировать визуальную культуру.

Становление визуальной культуры у пользователей арт-продукта осуществляется в результате активного развития психических процессов: восприятия, воображения, памяти на основе творческой деятельности. Таким образом, современный потребитель художественных ценностей овладевает навыками визуального мышления, с помощью которого раскрываются смысл и значение зрительной информации, закодированной в различных произведениях искусства.

Сформированная визуальная культура личности становится основой персонифицированного видения разнообразной картины мира, осознанием ее многоликости, эстетической чувственности

и художественной значимости, развитием творческого потенциала, ценностей и идеалов на основе зрительных образов и цветовых ассоциаций.

В современной арт-сфере особое значение приобретает компьютерное искусство, понимаемое как форма изобразительного искусства, в рамках которой характерные художественные методы и приемы реализуют с использованием компьютерных технологий [3, с. 10].

Продуктом компьютерного искусства являются художественные произведения, выполненные в цифровом формате: цифровая живопись, искусство цифровой фотографии, интерактивные инсталляции, демосцена, дигитальная поэзия и др. По мнению Л. Н. Турлюн, компьютерное изобразительное искусство включает в себя компьютерную графику, компьютерный коллаж и цифровую живопись [4, с. 41].

Таким образом, доминантами современной культуры являются визуальность и виртуальность, обеспечивающие кодирование и декодирование информации в произведениях искусства с использованием компьютерных и цифровых технологий.

Библиографические ссылки

1. *Гириц К.* Искусство как культурная система // Социологическое обозрение. 2010. Т. 9, № 2. С. 31–55.
2. *Костылев С. В.* Система культурных ценностей как аксиосфера современного социума // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. Т. 5, № 1.
3. *Ерохин С. В.* Цифровое компьютерное искусство. СПб. : Алетейя, 2011.
4. *Турлюн Л. Н.* Специфика художественной выразительности цифровой живописи // Культурное наследие Сибири. 2016. № 1 (19). С. 41.